

Auf dieser und den folgenden Seiten sollte ein umfassender Artikel zur Orange Box stehen. Aber: Wir haben für diesen Monat auf einen Test verzichtet.

Half-Life 2 The Orange Box

gamestar.de
Screenshot-Galerien:
- Episode 2
▶ Quicklink: 2894
- Portal
▶ Quicklink: 4136
- Team Fortress 2
▶ Quicklink: 4135

September 2003: Hacker klawen den Quellcode der noch nicht fertiggestellten Shooter-Hoffnung **Half-Life 2** – der Imageschaden für den Entwickler Valve ist immens. Im Zuge erhöhter Sicherheitsmaßnahmen dürfen Journalisten seitdem Valve-Spiele mit wenigen Ausnahmen nur noch vor Ort in Seattle testen. Wir haben die Einladung zum Test der **Orange Box** wahrgenommen und **Episode 2** sowie **Portal** durchgespielt. Das dritte Programm in der Box, **Team Fortress 2**, konnten wir bei Valve gegen andere Journalisten und ein paar Programmierer spielen. Es wäre durchaus möglich, aufgrund dieser Erfahrungen eine Wertung zu vergeben; GameStar hat allerdings feste Regeln in seinen Redaktions-Statuten, die Tests unter solchen Umständen nicht zulassen. Und dafür gibt es gute Gründe.

Kein Test

Wir hatten in Seattle einen Mann vor Ort, unsere Regeln besagen aber, dass wichtige Spiele von wenigstens zwei, idealerweise von drei bis vier Redakteuren geprüft werden müssen, um Fehlwertungen aufgrund persönlicher Vorlieben und Einzelerfahrungen auszuschließen. Das gilt natürlich

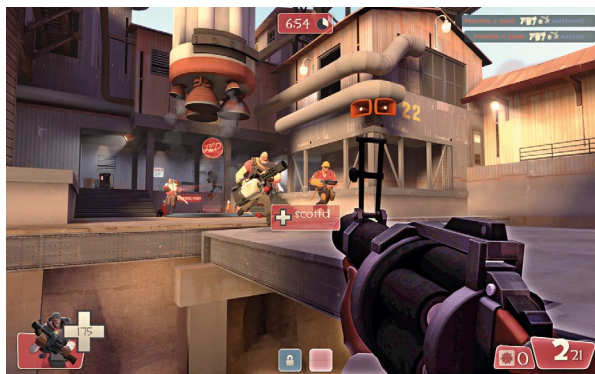


Vor Ort in Seattle: Redakteure spielen in den Valve-Büros.

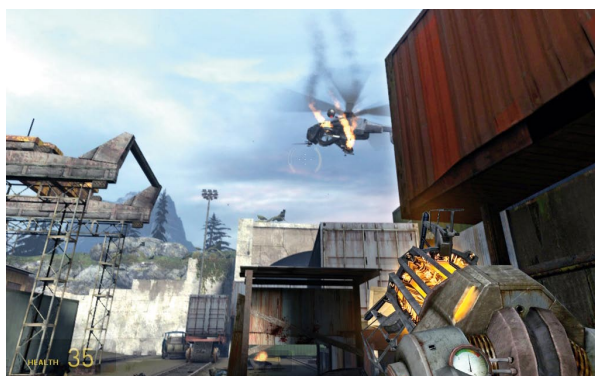
in besonderem Maße für Multiplayer-Titel wie **Team Fortress 2**. Zudem akzeptieren wir nur Tests, die in unseren Redaktionsräumen stattfinden – das soll eine Einflussnahme durch Mitarbeiter des jeweiligen Publishers oder Entwicklers verhindern, die sich mitunter bemühen, die testenden Redakteure im Gespräch von der Güte des Programms zu überzeugen. Zudem sind auf den gestellten Firmencomputern keine verlässlichen Aussagen über die Hardware-Anforderungen möglich, und wir können das Spiel nicht auf unserem eigenen Rechnerparcours überprüfen.

Viel Spaß

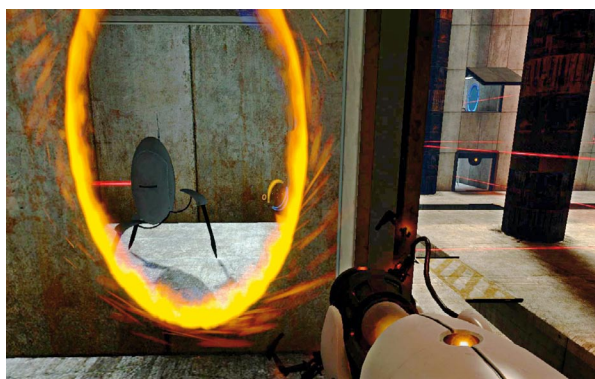
Ein paar Aussagen können wir dennoch bereits treffen. Die wichtigste: Actionspieler dürfen sich auf das orangefarbene Paket freuen. Wir können der **Orange Box** schon jetzt ein herausragendes Preis-Leistungs-Verhältnis attestieren. Wie in der Xbox-360-Fassung spendierten die Entwickler jedem Titel »Achievements« – genau definierte, zum Teil sehr knifflige Extra-Aufgaben, die für zusätzliche Langzeitmotivation sorgen. In **Episode 2** gilt es unter anderem, einen im Spiel versteckten Gartenzwerg ins Weltall zu befördern! Ebenfalls mit an Bord ist der schon aus der **Lost Coast-Demo** und **Episode 1** bekannte »Kommentarmodus«: Während Sie das Spiel erkunden, weist Chefdesigner Gabe Newell an vorgegebenen »Commentary«-Punkten auf die in dieser Situation getroffenen Design-Entscheidungen hin. Prima Sache! Darüber hinaus konnten wir erstmals der deutschen Sprachausgabe lauschen, die der englischen



Team Fortress 2: stimmige Team-Ballerei im ungewöhnlichen Comic-Look.



In Episode 2 kämpfen wir mit dem Minenwerfer gegen einen Helikopter.



Portal: intelligentes Denkspiel, leider nur knapp vier Stunden Spielzeit.

Fassung zwar nicht ganz das Wasser reichen kann, jedoch einen sehr soliden Eindruck machte.

Im Detail betrachtet bestätigt unsere Durchspiel-Session die Preview-Eindrücke der letzten Ausgabe. **Portal** ist bei aller Güte leider zu kurz, hält aber noch eine sehenswerte Überraschung parat. **Episode 2** hat im direkten Vergleich mit **Episode 1** die Nase vorn: Die neuen Gegner (Hunter

und Antlion-Worker) agieren sehr gewitzt, die Zahl der Zwischensequenzen wurde erhöht, Rätselpassagen sind abwechslungsreicher, und auch die Nettospielzeit ist gestiegen. **Team Fortress 2** wirkte grafisch wie spielerisch äußerst rund, detaillierte Balancing- und Langzeit-Spielspaß-Fragen kann jedoch nur ein redaktionsinterner Test klären.

Sönke Siemens / GUN

THE ORANGE BOX

COMPILATION

Die Sammlung The Orange Box kostet rund 50 Euro, erscheint in Deutschland am 18. Oktober 2007 und enthält folgende Spiele:

Spiel	Genre	Wertung / Tendenz
HALF-LIFE 2	Ego-Shooter (Solo)	91 Punkte
EPISODE 1	Ego-Shooter-Addon (Solo)	82 Punkte
EPISODE 2	Ego-Shooter-Addon (Solo)	Ausgezeichnet
PORTAL	3D-Denkspiel (Solo)	Sehr gut
TEAM FORTRESS 2	Team-Shooter (Multiplayer)	Sehr gut

